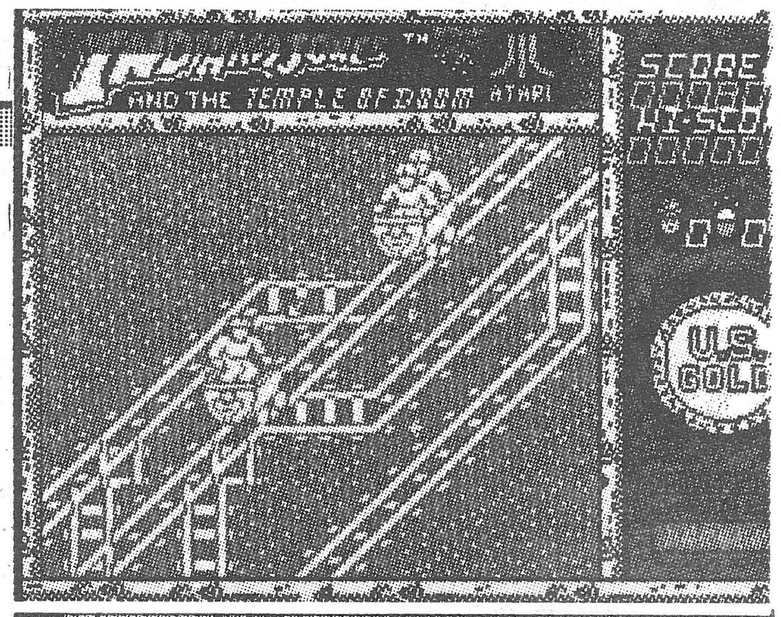
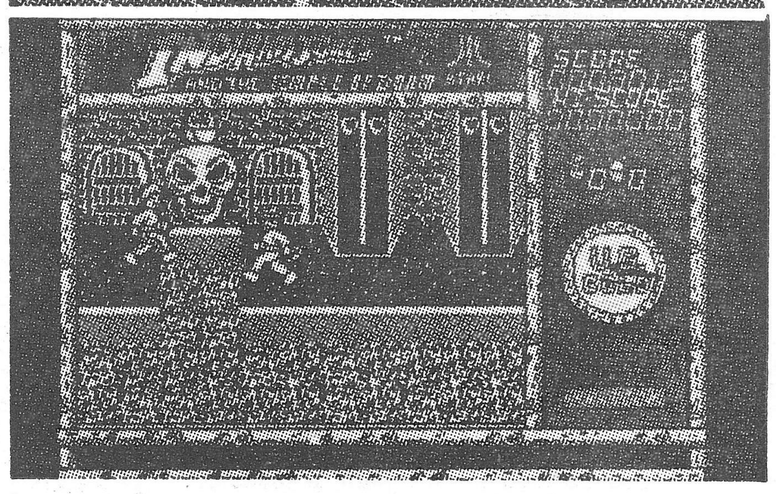
VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA





«INDIANA JONES» É SÓ ACÇÃO

TÍTULO: «Indiana Jones and the Temple of Doom»

MÁQUINA: SPECTRUM

Já não era sem tempo, depois do sucesso dos filmes do grande aventureiro, e na versão para *arcade* da Atari achámos que o computador tratava bastante bem uma das mais populares personagens fílmicas dos últimos anos. A versão para Spectrum, que acaba de aparecer, é um pouco inferior em gráficos, mas também consegue transmitir a atmosfera da história, sobretudo para quem a viu no cinema, já que o esquema geral é semelhante.

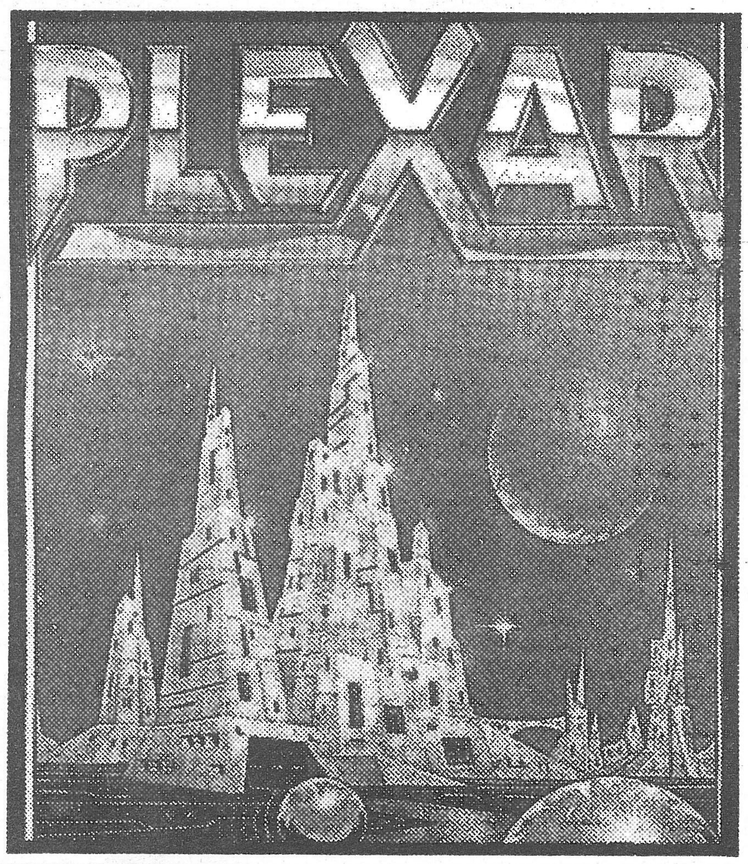
Indiana Jones tem muito que mexer neste jogo de acção, dividido em três partes. Na primeira, deve libertar nove miúdos presos em jaulas e escapar numa vagoneta (lembram-se dessa assombrosa cena do filme?), coisa que pode também fazer se deixar os garotos (ou parte deles) presos, mas, aí, tem menos pontos e, de qualquer maneira, *Indiana* nunca o faria. A segunda parte segue a sequência da primeira e aqui é que a vagoneta anda a valer nas galerias da mina, enxameadas de inimigos vários, sobretudo morcegos. Aqui, o chicote de *Indiana* é não só útil contra eles como também contra rochas que caem sobre a vagoneta. Na terceira parte, *Indiana* tem que apanhar a jóia *Sankara* (na verdade, deve apanhar três) e depositá-la aos pés da deusa da morte, *Kali*, mas isto dá uma trabalheira de todo o tamanho, porque são traiçoeiros os obstáculos, e a fuga final é ainda mais arriscada.

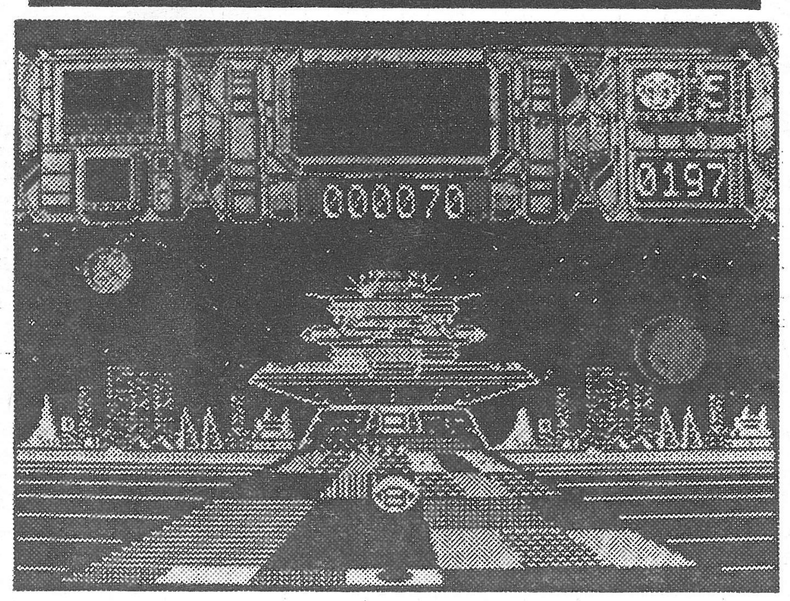
O jogo é extremamente difícil e usar o chicote com habilidade é essencial, para além de sermos forçados a «cultivar» grande agilidade nos dedos, para dar a *Indiana* a possibilidade de se safar dos seus perseguidores, entre os quais um feroz lançador de bombas.

Na versão de *arcade* temos o som e a cor, mas, no Spectrum, nada disso se podia esperar. Há alguns problemas de identificação de *sprites*, quando se confundem com o fundo, mas isto acaba por tornar-se pouco relevante, dada a qualidade do jogo. Quem gostou de *Indiana* no cinema vai apreciar o programa.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 10
CONSELHO: A comprar

CORRIDA EM ESTRADA FANTÁSTICA





TÍTULO: «Plexar»
MÁQUINA: Spectrum

O autor de *Plexar*, o jovem Paul Hargreaves, deu-nos já alguns jogos de excepcional qualidade, sobretudo ao nível de gráficos, sempre muito bem desenhados, cheios de pormenor e cor, muito imaginativos, e continua agora o seu bom caminho com este óptimo programa.

A história de suporte quase não é necessária, tal a facilidade com que se entra neste jogo, mas, de qualquer forma, ela aí vai. Há muios, muitos anos atrás — num qualquer futuro espaço —, brilhantes engenheiros construíram uma rede de estradas de cristal no planeta Plexar. Os tempos passaram, os engenheiros morreram e os Plexarianos já não sabem manter as estradas e, pior ainda, fizeram delas «caminhos» dos seus mitos, lançando no percurso vítimas que, supostamente, iriam aplacar as suas divindades.

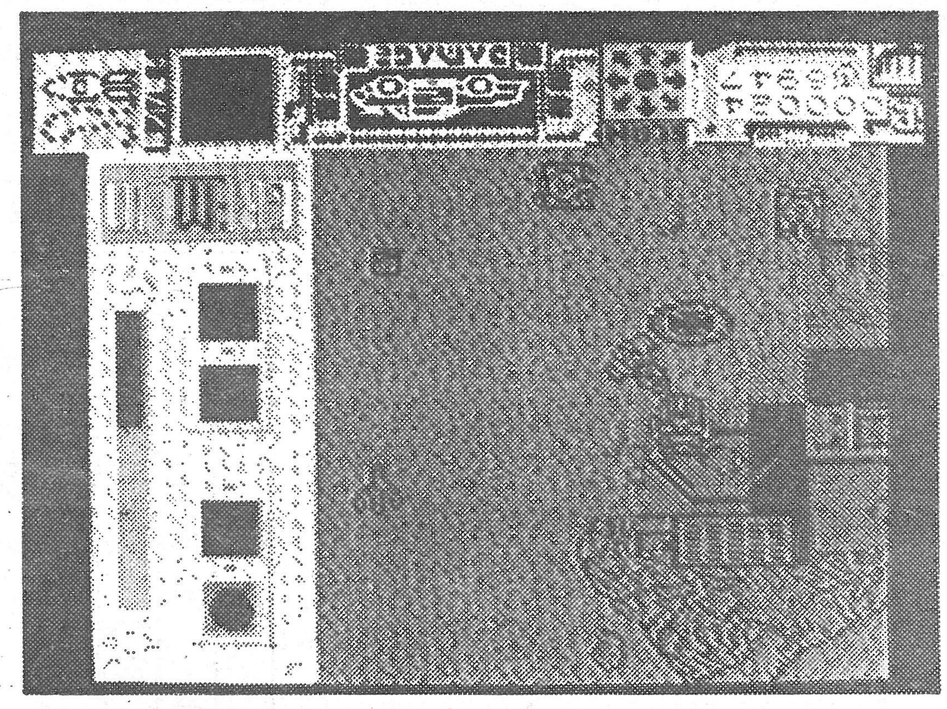
Neste jogo, nós desempenhamos o papel de um voluntário, que resolveu correr as estradas de cristal, chegar às suas intercepções — as torres de diamante —, onde os continentes do planeta se encontram. E o caminho, note-se, é difícil, pois estradas e torres estão cheias de armadilhas, desde blocos falsos na estrada até zonas de efeitos gravitacionais estranhos, passando por outros obstáculos, que é melhor ver do que descrever.

Para terem ideia dos gráficos, lembrem-se de *Glass*, por exemplo, ou de outro trabalho de Hargreaves, e imaginem ainda melhor.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

UM RESGATE BEM CUSTOSO

TÍTULO: «Mask»
MÁQUINA: Spectrum



A *Gremlin* apareceu com um jogo de acção um bocado diferente dos restantes, embora só no princípio, e o resultado, francamente, não é mau. O pior é que muita gente é capaz de desistir antes de conseguir, de facto, avançar no primeiro nível, para já não falar dos três restantes, não só porque os riscos são grandes, desde o princípio, mas, sobretudo, pelo problema que é necessário resolver, antes de prosseguir.

A história é simples: o herói, *Matt Trakker*, tem que resgatar agentes da sua própria organização, a *Mask*, que uma outra organização — esta dos «maus» —, a *Venom*, aprisionou e espalhou por quatro zonas temporais: *Boulder Hill*, que é mais ou menos no presente, e por aí se começa, Pré-História, Futuro e a própria base da *Venom*. Há dois agentes em cada zona, excepto na primeira, em que apenas um foi retido, mas aqui é preciso apanhar também a «máscara» que dá poderes a *Trakker*.

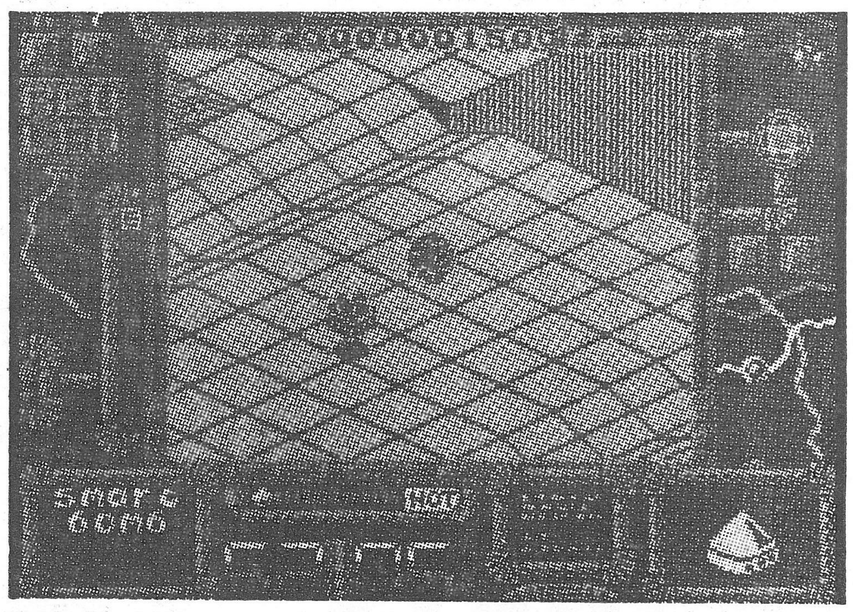
Tudo bem, até aqui, e os gráficos monocromáticos não são muito diferentes de outros, nem o formato do jogo, mas o problema é que *Trakker* tem de suar um bom bocado em *Boulder Hill*. Por um lado, há tanques inimigos, rochas, uma série de coisas que destroem o carro do herói, o *Thunderhawk*, em menos de um fósforo. Por outro lado, *Trakker* vao necessitar de um *scanner* para localizar os seus amigos e, primeiro, tem que encontrá-lo e recolhê-lo, mas isto não é tudo: o *scanner* necessita de oito chaves especiais, que foram partidas em quatro partes cada uma, ficando cada fragmento no terreno de *Boulder Hill*. Ele pode carregar seis bocados de cada vez e necessita de «montar» a chave, como se fosse um *puzzle*, no «écran» de montagem. Só depois de o fazer pode activar o *scanner* para localizar os agentes.

Localizado e recolhido o primeiro agente, bem como a «máscara», *Trakker* pode partir para outras zonas temporais, utilizando um *vortex* espacial, até chegar à base da *Venom*, que deverá destruir, após resgatar os dois colegas que aí se encontram. Deve-se dizer que nada disto é fácil, apesar das armas que o carro pode transportar e recolher, incluindo bombas (três de cada vez), e da facilidade de se reparar dos danos sofridos, por meio dos *kits* que se encontram no terreno. Bom golpe de vista e de observação, para detectar coisas escondidas, agilidade nos dedos, um certo sentido de estratégia, para além de pontaria, são necessários para fazer alguma coisa de jeito neste jogo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

DRÓIDE ATACA EM TERRENO FALSO

TÍTULO: Red Led
MÁQUINA: Spectrum



O objectivo é «matar» dróides inimigos, nós controlamos o *dróide* bom (três tipos à escolha) e quanto mais destruirmos melhor será o resultado. Claro que é preciso não pensar muito no facto de termos já visto muita coisa semelhante e de o «cenário» nos fazer lembrar todos os derivados de *Marble Madness*.

Fácil não é, são muitos os dróides inimigos e o «terreno» é bem traiçoeiro, mas o programador não é tão mau como o pintam e deixou algumas ajudas pelo caminho que o nosso dróide tem de percorrer. Assim, ele pode apanhar «interruptores» que transformam os lagos de ácido em gelo, de forma a poder deslocar-se sobre eles; «interruptores» de tempo, que alteram o tempo do jogo (para melhor ou pior); bases de teleportação; paralisadores de dróides inimigos, que os param durante algum tempo; e «smart bombs», que matam tudo à volta. Outra boa maneira de evitar o aparecimento de tantos inimigos é destruir os geradores de dróides, e as letras dão bónus a quem as apanhar.

No geral, o jogo tem algum interesse, os gráficos são bastante razoáveis e *Red-Led*, sendo difícil, não é impossível. No entanto, outros antecessores tinham mais «garra».

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

O volume de correspondência diminuiu um pouco, nos últimos tempos, talvez devido ao início das aulas, mas, mesmo assim, ainda temos leitores à espera de verem aqui publicadas cartas que mandaram há algumas semanas. O material, portanto, ainda é bastante, mas não dura sempre e esta secção «come» muita carta. Façam um esforço e escrevam, *OK?*

Goonies regressam

Alguns leitores têm pedido *dicas* para os *Goonies* e, entretanto, *Luís Filipe Zeferino*, de 12 anos, de Alcobaça, enviou solução para todos os níveis, acrescentando que o jogo fica mais fácil com dois jogadores:

1.º nível — Vá com um dos personagens até à prensa, vá com o 2.º personagem até à caldeira e salte várias vezes. Verá que se abre uma passagem na lareira para os subterrâneos. Vá com o mesmo personagem até ao fim dos subterrâneos e mude de personagem, desça rapidamente as escadas, entre nos subterrâneos e vá ter com o outro personagem e passa de nível.

2.º nível — Vá com um dos personagens até ao motor, mude de personagem e vá até ao barco. Vá com o barco para o outro lado do lago e salte para a esquerda. Apanhe a chave e verá que se abre uma passagem no canto inferior esquerdo. Vá com os dois personagens até lá e passa de nível.

3.º nível — Ir com um dos personagens até ao corrimão de ferro (em cima), mude de personagem e vá até à primeira torneira. Verá que, quando ela começa a deitar vapor, a torneira de cima pára, o que permite ao outro personagem passar para o outro lado da torneira. Vá com o outro personagem até ao ferro, passe para o outro lado, desça na escada da direita e abre-se uma passagem. Leve até lá os dois personagens e passa de nível.

4.º nível — Vá com um dos personagens até ao primeiro puxador, não deixar a bola cair até colocar o ouro personagem no 2.º puxador. Efectue a mesma operação para coloar o 1.º personagem no 3.º puxador. Repita a operação para colocar o 2.º personagem na alavanca. Deixe cair a bola no buraco e verá que desaparece uma barra de ferro. Repita a operação até terem desaparecido todas as barras de ferro. Conduza os dois personagens até à abertura e passa de nível.

5.º nível — Ir com um dos personagens até ao puxador da direita (cuidado com os pássaros), mude de personagem e vá até à escada, desça-a e mude de personagem. Fique à espera dos ovos e, quando eles forem a cair, salte duas vezes para o ovo ficar em cima da plataforma e, com o outro personagem, empurre o ovo para a direita. Faça a mesma operação 5 vezes. Suba pelos ovos, salte com os 2 personagens para a direita e passa de nível.

6.º nível — Vá com um dos personagens até ao primeiro puxador e verá que se abre a grade. Cá com o outro personagem até à grade, entre e verá que aparece no canto superior direito. Desça e vá até ao segundo puxador, mude de personagem, vá ter com o outro personagem e passa de nível.

7.º nível — Vá com um dos personagens ao puxador de cima e verá que cai uma borracha. Com o outro personagem, salte para a borracha e para o puxador. Com os dois puxadores activados, o polvo desce, o que permite passar para o outro lado do polvo e passar de nível.

8.º nível — Vá com um dos personagens até à caixa «A» e empurre-a para o porão. Salte para cima dela e daí para o primeiro puxador. Verá que aparece um objecto que atrai a mulher. Empurre a caixa «A» até à escada direita e suba. Vá até à caixa «B» e termina o jogo.

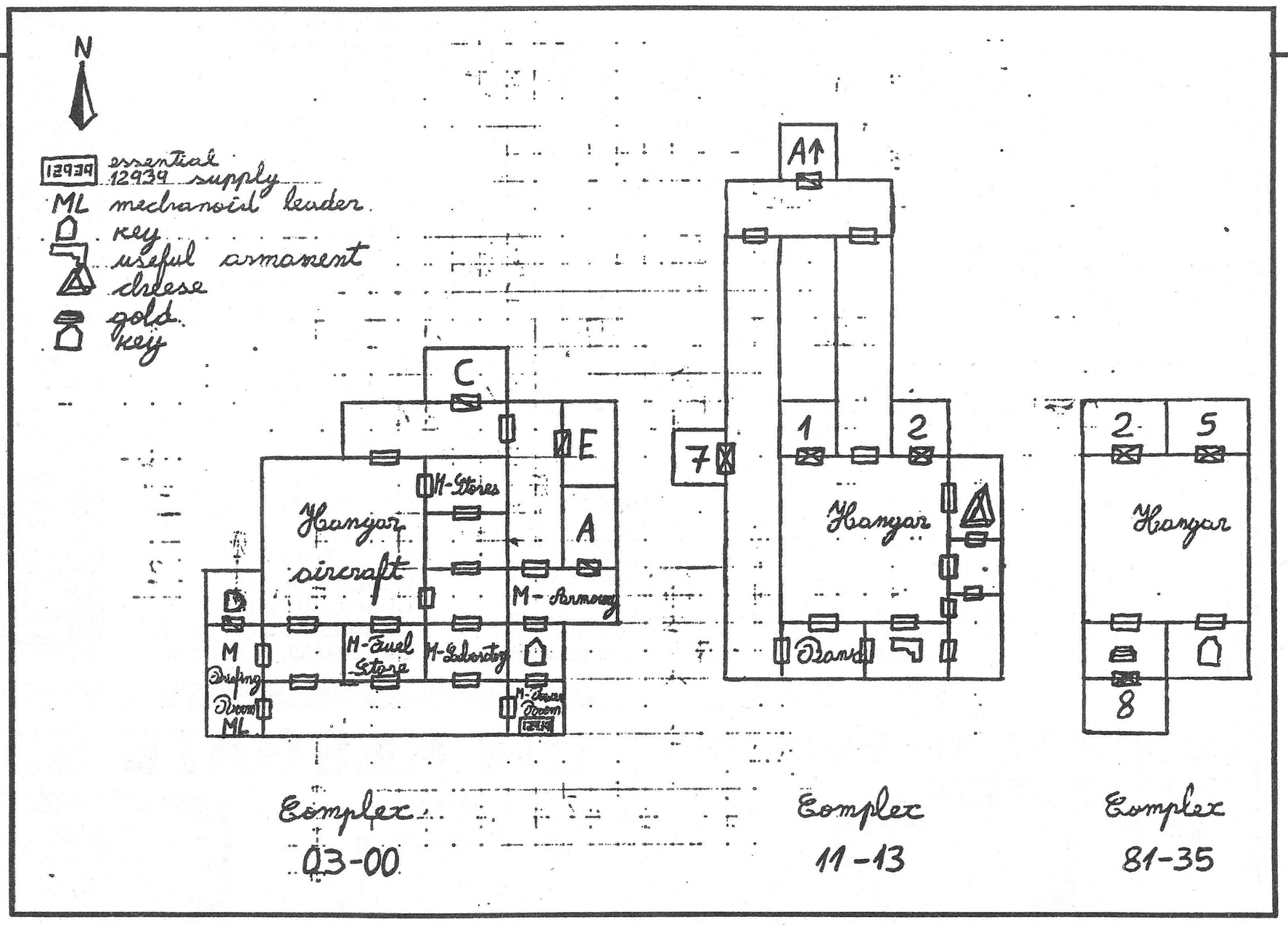
Nível 5.º em pormenor

E, já que estamos nos *Goonies*, forçoso é publicar a carta de *Amílcar M. T. Gomes*, de Agualva-Cacém, autor de *dicas* que já aqui publicámos. Entretanto, um outro leitor, *Fernando Jorge S. d'Oliveira*, queixou-se de que não conseguia passar do 5.º nível com as explicações, algo confusas, de *Amílcar*. Assim, este pede agora a publicação da solução completa para o 5.º nível.

A falta de mapa — diz ele — vamos considerar que a alavanca e a barra A são as que estão do lado esquerdo do «écran», ficando as B do lado direito.

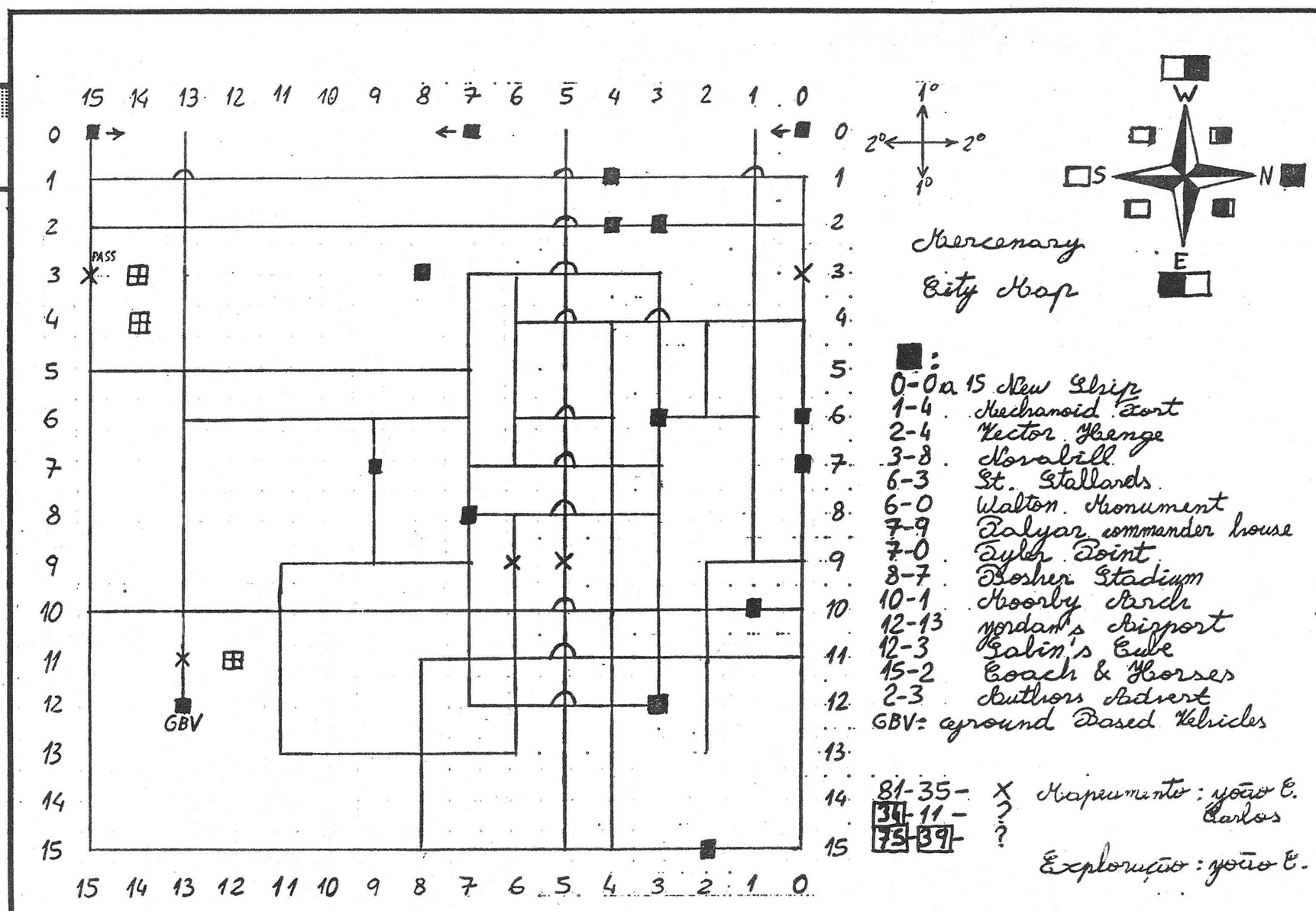
Quando um dos nossos personagens está na alavanca A, a respectiva barra estará aberta (se por aí passarmos com o outro personagem, morreremos; ou desaparecerá um ovo, se aí estiver); se um boneco estiver na alavanca B, a barra estará fechada (podemos então andar por aí sem perigo). Creio que já sabem como andar pelas passagens secretas dos olhos e da boca da caveira (se não souberem, vejam as *dicas* anteriores), e também como inutilizar um ovo. Só devem destruir os que aparecem do lado esquerdo. Levem-no pelo olho esquerdo da caveira e sairão no canto inferior esquerdo do «écran», deixem-no em cima da barra, vão depressa à alavanca, accionem-na e o ovo desaparecerá. Atenção à rapidez, pois o ovo poderá transformar-se num pássaro, que tentará alcançar somente um jogador; deverão então despistá-lo, entrando e saindo pelas passagens secretas, até que ele desapareça.

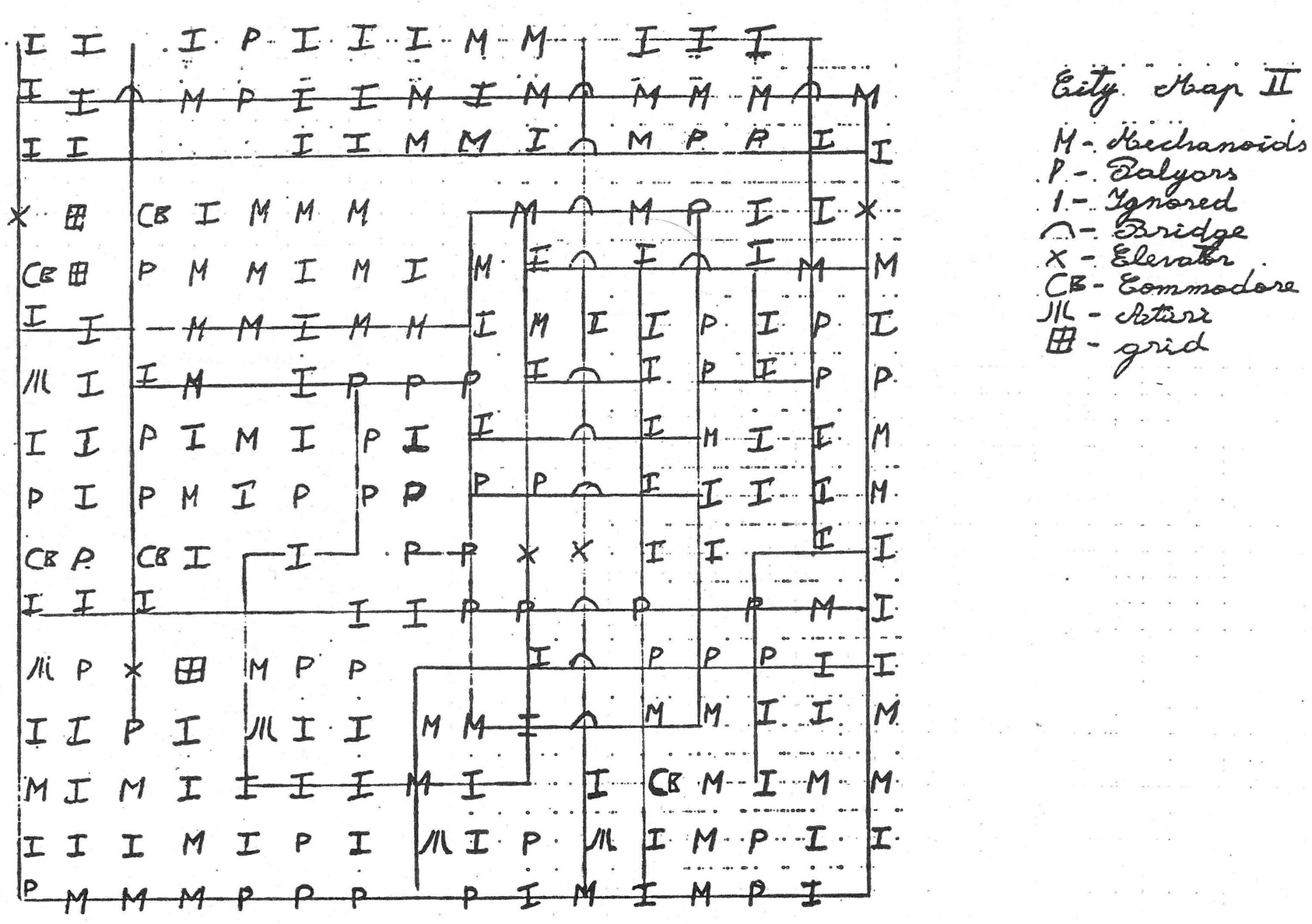
Do lado direito, aparecem pássaros, ora pela parte de baixo do «écran», ora junto à alavanca do



COMPUTADORES
TC 2048 + MONITOR C/ SOM
PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA
IMPRESSORAS • PERIFÉRICOS • CONSUMÍVEIS
AV. D. CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA — TEL. 97 16 02 — 2700 AMADORA
JOTA EIS COMPUTADORES ELECTRODOMESTICOS
TC TIMEX COMPUTER

canto superior. Os pássaros que vêm por baixo deixam cair ovos na barra, e se ela estiver accionada (com um personagem pendurado na alavanca), o ovo ficará lá em cima. Com o outro boneco vão até lá e empurrem-no contra a parede; note-se que se não estiver nenhum boneco na alavanca, o ovo cairá à água e perder-se-á. É conveniente que esteja sempre um personagem junto à alavanca, pronto para a accionar. No entanto têm que ter cuidado com os pássaros que aparecem junto à alavanca, já que, se tiverem um boneco aí pendurado, terão mais dificuldade em fugir; fujam então pelo lado direito e irão sair no olho direito da caveira. Se, entretanto, o pássaro deixar cair o ovo (por baixo da alavanca), levem-no também pelo lado direito e sairão junto à escada grande. Sigam depois até à parede, onde deixarão o ovo (um personagem tem que estar na alavanca, para que o outro possa passar na barra). Atenção à rapidez. Quanto ao outro personagem (o que não se encarrega da alavanca), era bom que estivesse permanentemente na escada grande (tendo no entanto a seu cuidado a destruição dos ovos do lado esquerdo), para poder mais rapidamente chegar à barra, para empurrar os ovos que aí caem. Terão de acumular 5 ovos, que se empilham, formando uma escada. Então, com um personagem na alavanca, levem o 2.º até junto dos amontoados; larguem o boneco da alavanca, venham também até cá abaixo e juntem-no ao outro (note-se que terão de saltar a barra, que estará aberta, já que não está ninguém na alavanca; tenham cuidado com o salto, pois pode cair à água). Esta fase terá de ser feita com muita rapidez e tendo em conta os pássaros (os que sempre aparecem e os que «nascem», bem como as suas trajectórias). Subam com os 2 personagens pela «escada de ovos» e saltem para o lado direito (há aí uma passagem) e atingirão finalmente o 6.º nível.





Também ele aconselha dois jogadores, para maior rapidez e eficácia.

Por outro lado, este leitor gostaria de trocar jogos e pode dar ajudas para estes e outros jogos. Escrevam para Amílcar Manuel Teixeira Gomes, Rua do Armistício, 11 — Agualva-Cacém — 2735 Cacém.

Astérix também volta

Estamos numa de «regressos», hoje, e *Luís Filipe Zeferino* — a propósito, ele precisa de ajuda para alguns jogos, telefonem-lhe para o 42951, da rede das Caldas da Rainha — enviou também algumas *dicas* para *Astérix:*

— Como matar os romanos: dar murros de cima para baixo (teclas N e Q)

— Como matar os javalis: dar murros para a frente (teclas N e I/P).

— Como matar os javalis que andam de pé: dar pontapés para a frente (teclas N e Z).

Não fugir dos javalis, pois o *Obelix* deixará de o seguir. Apanhar a chave para abrir a prisão, pois, sem ela, quando sair da prisão perde a poção, que serve para derrotar o gladiador na arena. O objectivo do jogo é apanhar os cinco pedaços do caldeirão e levá-los ao ferreiro.

Teclas: Q, cima; Z, baixo; I, esquerda; P, direita, N, golpear.

Mercenary explicado

João Carlos Ventura e *Carlos Guerreiro*, de Faro, mandaram *dicas* e mapas para *Mercenary*, em que fizemos umas pequenas alterações (pelo que nos desculpamos) absolutamente necessárias. É assim: era difícil meter no texto composto o desenho das «chaves», pelo que as substituímos por letras (A, B, C, D, E), acrescentando num dos mapas a respectiva «tradução». Certo? E agora as *dicas:*

O objectivo deste jogo é escapar de *Targ*. O personagem que controlamos é um mercenário, que, indo para casa na sua nave e sofrendo uma avaria, despenha-se na cidade central de *Targ*, um planeta devastado pela guerra entre os *Polyors* e os *Mechanoids*. Convém mencionar que os *Mechanoids* são os «maus da fita». *Para escapar:*

— comprar a nave que nos é oferecida no início;
— dirigir-se ao complexo 09-06 e apanhar o *Sights, Enegy crystal* e *Catering provisions;*
— ir à *P-Briefing Room* e escutar tudo;
— apanhar a «A» *key, large box, Medical supplies* e *Poweramp;*
— dirigir-se ao complexo 03-00 e apanhar o *Essential 12939 supply* e a «B» *key;*
— dirigir-se ao complexo 81-35 e apanhar a «C» *key»;*
— dirigir-se ao 08-08 e largar o *Energy crystal, Catering provisions, Large box, Medical supplies, Essential 12939 supply;*
— dirigir-se ao 81-35 e apanhar o *Gold;*
— dirigir-se ao 11-13 e apanhar o *Useful armament;*
— dirigir-se ao 09-06 e entrar na porta 6 e apanhar o *Photon emmiter;* tornar a entrar pela porta 6;
— dirigir-se ao 09-05 e apanhar a «E *key*;
— voltar ao hangar e apanhar a *Antenna;*
— dirigir-se a 08-08 e largar a *Antenna, Photon emmiter, Useful armament* e *Gold;*
— apanhar *Energy crystal, Large box, Useful armament* e dirigir-se a 03-00;
— ir a *M-Stores* e vender *Large box;*
— ir a *M-Power room* e vender *Ennergy crystal;*
— ir a *M-Armoury* e vender *Useful armament;*
— apanhar *Mechanoid leader;*
— dirigir-se a 08-08 e largar tudo;
— apanhar *Sights, Poweramp*, «C» *key, Catering provisions, Medical supplies, Essential 12939 supply, Mechnanoid, Gold;*
— dirigir-se à *Colony craft*, que é um ponto no céu a 65000 m;
— aterrar e num quadrado carregar em E;
— ir à *Conference room* e vender 12939;
— ir à *Interview room* e vender *Mechanoid;*
— ir à *Kitchen* e vender *Catering provisions;*
— ir à *Exchequer* e vender *Gold;*
— ir à *Infermary* e vender *Medical supplies;*
— apanhar «D» *key;*

(Continua na pág. seguinte)

AMSTRAD PC
com a segurança
Garantia TRIUDUS o prestígio em computadores
a combinação eficiente
DEPARTAMENTO PROFISSIONAL:
Praça Olegário Mariano, 1, 2.º - Dto. • 1100 LISBOA
Telefones 833181/832398
LOJAS:
C. Com. Alvalade – C. Com. Amoreiras
C. Com. Terminal – C. Com. Fonte Nova (Benfica)

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

— ir a 08-08 e apanhar *Photon emmiter, Antenna* e «A» *key;*
— ir a 09-05 e apanhar *Anti-grav;*
— voltar atrás e, pelo caminho, apanhar *Neutron fuel;*
— ir à *Colony craft* e, na *Engine Room*, vender *Neutron fuel;*
— ir à *Communication Room* e alugar a nave;
— ir a 08-08 e esperar que a nave aterre;
— ir à nave carregar em B;
— lançar nave.

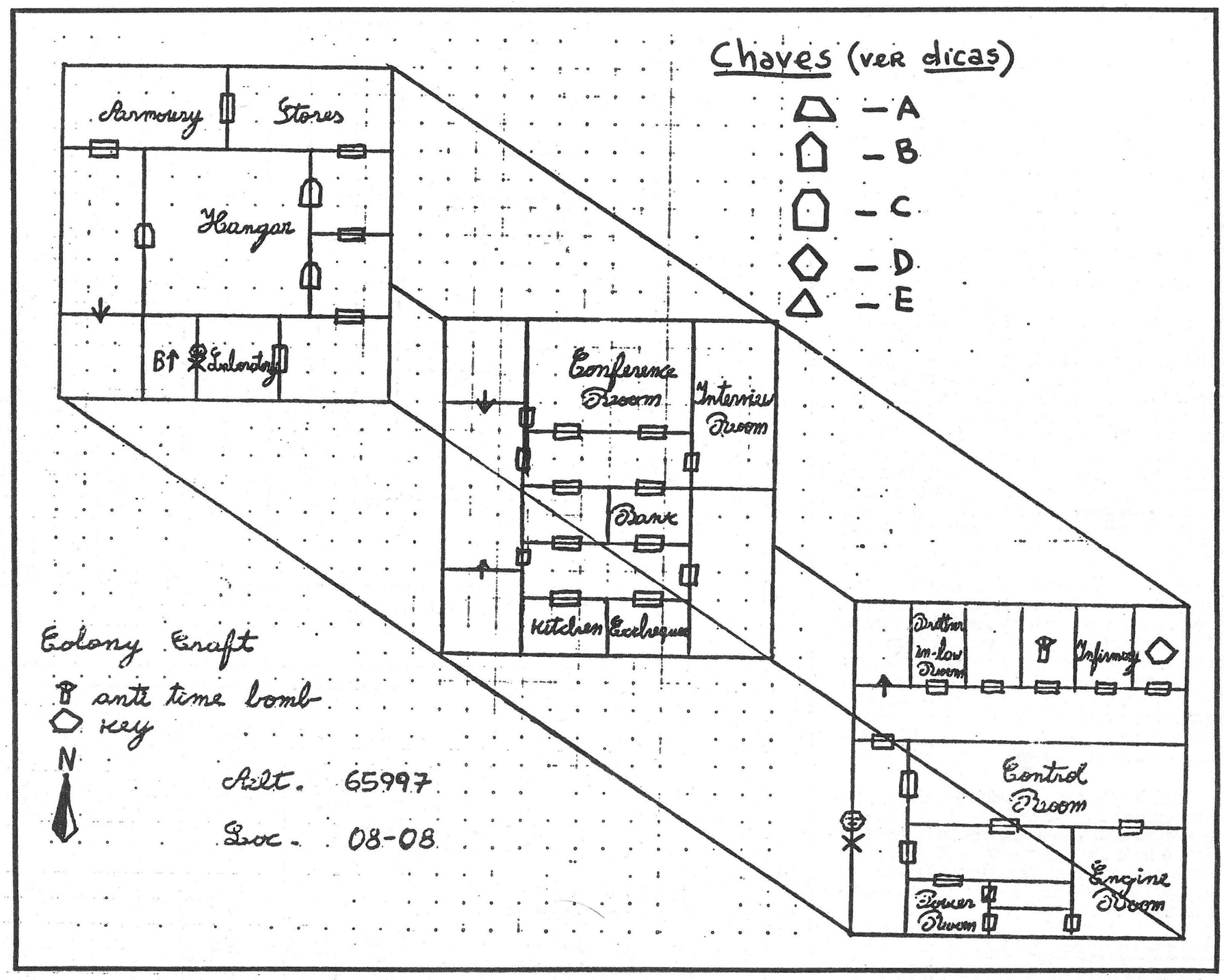
Teclas

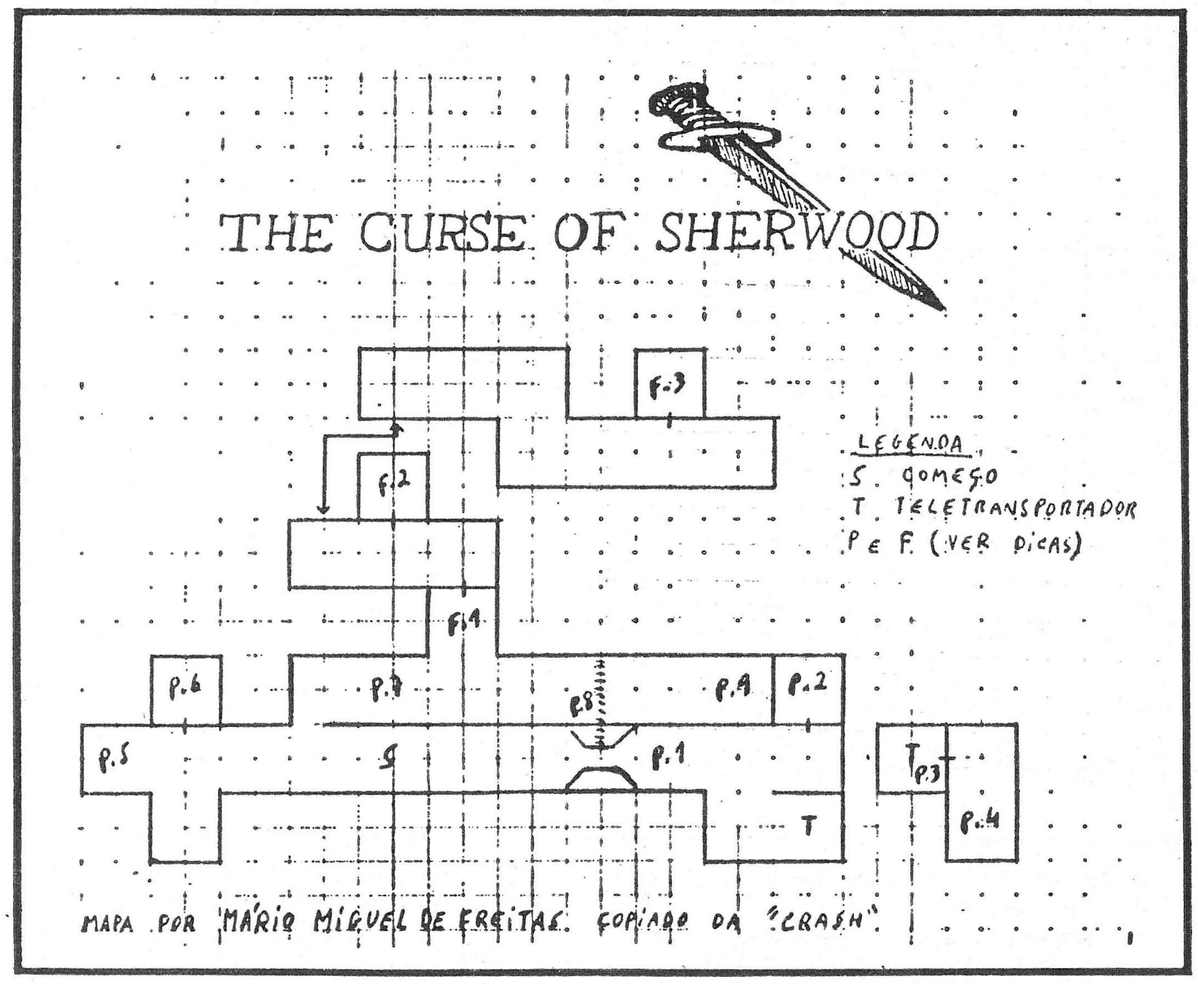
B — entrar na nave
L — deixar nave
E — complexo (acesso)
T — apanhar
D — largar
1 a 4 — velocidade
Symbol Shift + 1-4 — velocidade para trás
K — aumentar velocidade
J — diminuir velocidade
SPACE — travão
CAPS + Q — nave nova (perdem-se os objectos)
CAPS + S — SAVE
CAPS + L — LOAD

Dicas variadas

A parte de *dicas* é hoje completada com breves indicações, dadas pelos leitores, e abrimos com as de *Rui Pedro Lourenço*, de Vale Milhaço, Almada, sobre:

— *DEATH WISH III* — Usem ENTER para entrar em portas e «W» para espreitar pelas janelas.
— *007 LIVING DAYLIGHTS* — Para passar ao segundo nível, quando chegarem ao fim, mudem de arma para *Walther PPK*, matem um «intruso», levem a mira toda para a direita e passarão.
— *LIVINGSTONE I PRESUME* — Sigam sempre para a direita, montem-se no trono e, quando chegarem à catarata, saltem para o buraco por detrás dela. Sigam em frente, mas, em vez de se «matarem» com o crocodilo no «écran», saltem para cima e sigam pela direita.





A equipa *Microjungle II*, que quer trocar jogos e está interessado no *Flamengo Club* — a morada é Rua Bento de Jesus Caraça, 71-1.º — 1885 Moscavide — enviou várias *dicas*, a começar com o futebol:

— *PREMIER II* — Escolham o nível 1. Façam transferências todas as semanas até terem uma boa equipa (mínimo 6 valores); utilizem a táctica 4-3-3. Se tiverem uma equipa com poucos valores, fazer *BREAK + CAPS SHIFT* e depois *RUN/ENTER*, até terem uma equipa que vos agrade. Vão ao banco e peçam dinheiro emprestado (máximo £ 2 000 000).
— *EUROPEAN II* — Escolham a habilidade dos vossos jogadores (coloquem sempre 9). Escolham 7 defesas, 5 médios e 4 avançados. Utilizem a táctica 4-4-2. Atenção: A táctica deve variar conforme os resultados, porque são jogadas duas mãos.
— *WORLD CHAMPIONS* — Utilize a táctica 4-3-3 ou 4-2-4. Para fazer a equipa, em caso de dúvida coloquem o jogador com mais internacionalizações.
— *RENEGADE* — Para matar o *boss* do 1.º e 2.º níveis utilizar o chuto para trás (disparar + para trás). Basta dois chutos e o *boss* cai. Depois, carregar na tecla que vai em direcção ao *boss*. Quando estiverem sobre o peito, carreguem também «para baixo» e o vosso boneco ajoelha-se em cima do *boss*. Carreguem em «disparar», algumas vezes, que o *boss* acaba por morrer. Para matar o *boss* no 3.º nível: Quando o *boss* começar a correr, carreguem em cima + disparar +esquerda ou direita (conforme a direcção do *boss*). Então o *boss* cai e utilizam o mesmo que no 1.º e 2.º níveis.

Pedro Miguel Canavilhas Martins, de Alcoitão, Estoril, escreve-nos pela primeira vez e diz:

— *GLIDER RIDER* — para subir na asa delta, descer uma colina de moto, com velocidade e carregar «para cima».
— *THANATOS* — O objectivo é passar os obstáculos, até ao primeiro castelo, onde abriremos a porta com fogo. Depois, paramos, onde aparecer uma feiticeira a acenar. Ela deverá subir para o dorso do dragão. Devemos carregar com a feiticeira até ao segundo e terceiro castelos. No segundo, apanharemos um livro de feitiços. No terceiro, um caldeirão, onde a feiticeira deverá lançar um feitiço. Quando não tivermos fogo, andamos um bocado. Ao encontrarmos uma feiticeira amarrada, temos de a salvar (cuidado com o cavaleiro, matem-no com as garras). Para apanhar pedras, serpentes marinhas, homens e certas aranhas, basta voarem baixo.
— *LIVINGSTONE I PRESUME* — Temos que encontrar o *Dr. Livingstone* e apanhar pão e água para termos energia. Há 7 níveis distintos com as suas saídas. Livrem-se dos inimigos e perigos com *boomerangs*, punhais, granadas e uma vara para saltar. Passamos o templo secreto apanhando as 5 jóias *(gems)*. Não se deixem apanhar pela águia do mar, senão voltam ao princípio do nível.

Este leitor enviou ainda *pokes:*

— *NOMAD* — POKE 40703, 0
— *REVOLUTION* — POKE 35650, 152; POKE 35651, 26
— *DAN DARE* — POKE 47722, 201 (energia infinita) : POKE 43526, 0 e POKE 43529, 0 (laser infinito) : POKE 47711, 151 e POKE 47712, 3 (vidas infinitas)
— *FIGHTING WARRIOR* — POKE 60707, 3 : POKE 61379, 3 : POKE 65026, 3
— *THANATOS* — POKE 52745, 201 (energia infinita)
— *ARMY MOVES* — POKE 54599, 0 (vidas infinitas)
— *SCOOBY DOO* — POKE 29614, 0 (vidas infinitas)
— *FIRELORD* — POKE 38818, 0 (energia infinita) : POKE 39816, 0 (energia de comércio)

Miguel João Santos, de Lisboa, enviou o mapa do *Batman* e algum material de que seleccionámos:

— *STREET HAWK* — Têm que matar os bandidos no banco e, depois, ir rapidamente destruir o carro escuro.
— *SABOTEUR II* — Para matar os autómatos e a pantera, carregar «baixo» e «fire», quando estão perto.

Este leitor, que tem o telefone 7142137, pede ajuda para *V* e *Living Daylights*, mas parece que para este último fica hoje com o probelma resolvido.

Luís António Dias Isidoro, da Cova da Piedade, dá estas *dicas:*

— *INTERNATIONAL KARATE* — para poderem ganhar ao computador, façam o seguinte: carreguem sempre nas teclas «para cima» e «direita» e ficam invencíveis.
— *RENEGADE* — para poderem passar o 3.º nível (o da mulher gorda), nunca andem à frente ou atrás da gorda, mas sim acima ou abaixo. Para a derrotar, encostá-la à parede e saltar + disparar + esquerda (salto no ar). Quando ela não tiver mais energia, encostar-se a ela e dar-lhe socos até cair.

Para este leitor, ajudas para *Top Gun, Ant Attack* (e que fazer no 6.º nível), *007, Blade Runner* e *Masters of the Universe.*

André Lopes Galvão, de Lisboa, além de material para «Aventura», enviou estas *dicas* para:

— *ZOIDS* — no princípio vão para Noroeste até chegarem a um conjunto de cidades e peçam à base para disparar um míssil contra a *Power station*, esperem até o míssil atingir o alvo e depois disparem um míssil dos novos contra uma cidade (o alvo é representado por um ponto vermelho) e acertem bem no centro. Caso a ci-

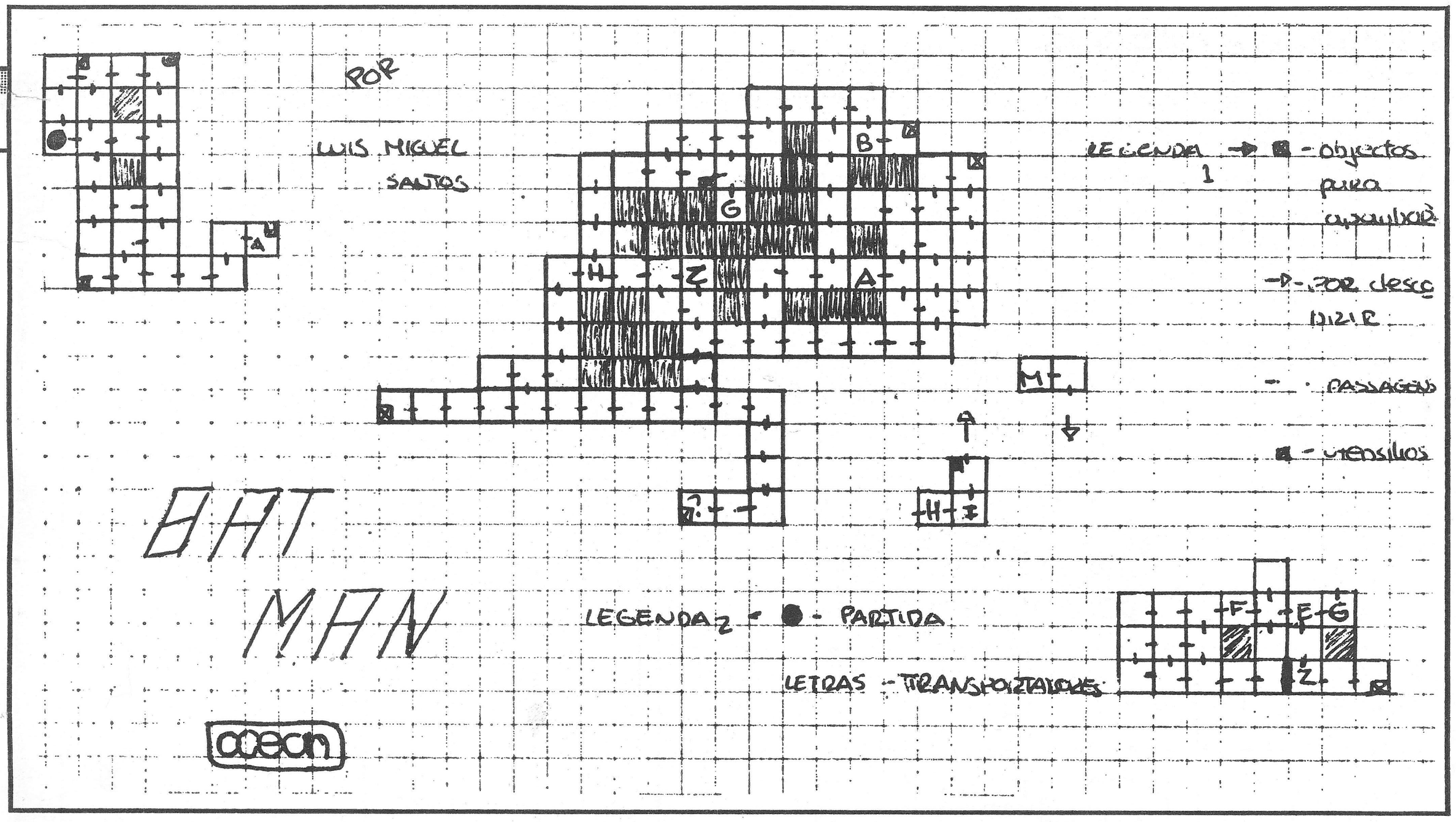
TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — ENDURO RACER
2.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
3.º — INDIANA JONES
4.º — EXOLON ZYNATT
5.º — ARKANOID II
6.º — RENEGADE
7.º — ATHENA
8.º — GAME OVER
9.º — SURVIVOR
10.º — BASKETBALL

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



dade desapareça, vão para onde ela estava. No sítio da cidade, analisem o solo com o *scanner* e, se acharem alguma coisa, saiam dali, por causa dos *zoids* inimigos. Alguns truques: quando dispararem sobre *zoids* inimigos, apontem na «caça grossa», ou seja, os *spineback* e os *seitherzoids*. Caso detectem os *zoids* chamados *Redhorn* ou *Mammoath*, «pé na tábua», senão são alvejados com uma chuva de mísseis. Evitem disparar sobre o *Radio beacon*, pois, quando é atacado, chama *zoids* inimigos.

Mário Miguel de Freiras, de Lisboa, que já não escrevia há algum tempo, mandou agora uma carta com alguns mapas e *dicas* e uns protestos. Insurge-se, por exemplo, contra leitores que copiam mapas de revistas inglesas e os enviam para esta secção, como se fossem deles, e, pior ainda, fala de um caso em que foi um seu próprio mapa a ser «adaptado». E tens razão, Mário, mas isso há-de acabar.

E, agora, as suas *dicas*, que devem ser seguidas no seu próprio mapa, que publicamos, sobre:

— *CURSE OF SHERWOOD* — P.1: matar personagem, apanhar *club;* P.2: matar personagem, apanhar bola; P.3: dar um tiro na parede; P.4: matar personagem, apanhar cruz e adaga; P.5: matar monstro, apanhar dentadura; P.6: tocar no personagem e fica-se com a garrafa; P.7: matar personagem, apanhar *ice wand;* P.8: disparar na água, voltar atrás um «écran», apanhar *cross-bow;* P.9: apanhar dinheiro; F.1: matar monstro, apanhar chave, abrir porta, levar cruz consigo, garrafa e dinheiro; F.3: matar personagem, permanecer na estrela e... você acabou o jogo.

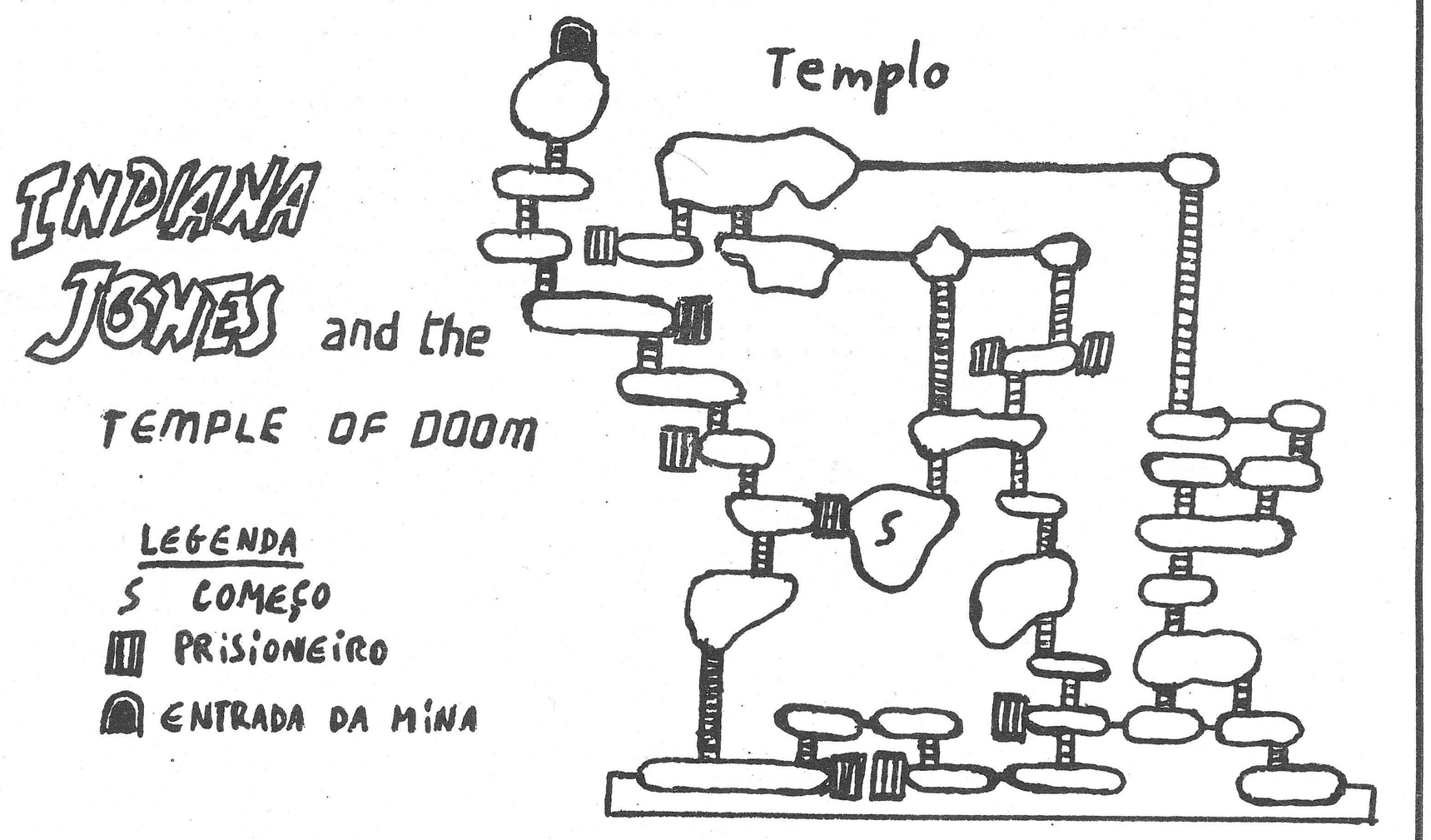
E alguns *pokes* para fechar a secção.

Miguel Chamber Rodrigues, de Lisboa, que mora na Rua D. Estefânia, 79-4.º, tem 17 anos, mais de mil jogos e quer fazer trocas. Além disso, manda um *poke*, que diz ser inédito e pode ser introduzido ou pela *Multiface* ou numa linha 121 do *loader:*

— *BATTY* — POKE 38588, Ø

António Manuel Santos Ales, de Lisboa, (telefone 652843), quer saber como adquirir o *Omnicopy 2* ou outros copiadores e, além disso, pede correspondentes no Norte e/ou Sul.

E mandou estes *pokes:*



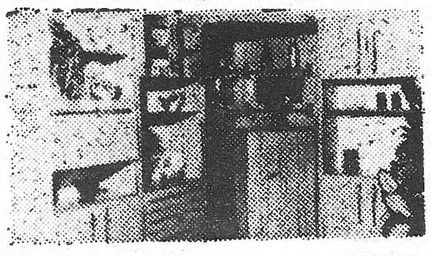
— *DAN DARE* — POKE 39877, 49 : POKE 39678, 5Ø
— *JET PAC* — POKE 25Ø2Ø, Ø
— *BATMAN* — POKE 31529, 58 e POKE 36798, Ø
— *GREEN BERET* — POKE 42Ø76, Ø
— *SUPERCYCLE* — POKE 4356Ø, 15Ø
— *SHADOW SKIMMER* — POKE 49931, 2Ø1
— *EXPRESS RIDER* — POKE 51330, 22 : POKE 51331, Ø
— *IMPOSSABALL* — POKE 53414, Ø
— *CHUCKIE EGG II* — POKE 35453, Ø
— *POGO* — POKE 44259, 182
— *LUNAR JET MAN* — POKE 23439, 2Ø1
— *PENTAGRAM* — POKE 49917, Ø
— *CRITICAL MASS* — POKE 56789, 52
— *ALIEN 8* — POKE 53567, Ø
— *AVENGER* — POKE 51957, 58
— *FIREBIRDS* — POKE 24164, 255
— *MOVIE* — POKE 64788, 195
— *PINBALL* — POKE 31566, Ø : RANDOMIZE USR 27392
— *TRASHMAN* — POKE 32174, Ø
— *RAID OVER MOSCOW* — POKE 46512, 182
— *FALCON PATROL* — POKE 16764, 234
— *ACE* — POKE 325Ø8, Ø (imortalidade): POKE 38Ø56, Ø (gasolina)

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

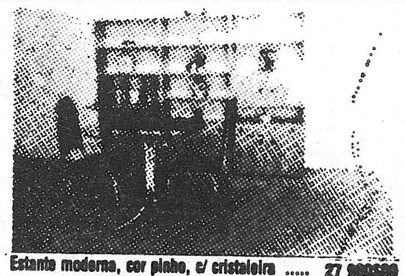
VÁ À Modelia APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA
A MAIOR VARIEDADE EM MOBÍLIAS E MAPLES DE LUXO
VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES


Estante canto c/ bar ..... 58 900$00

Quarto casal, moderno, cor pinho ..... 27 900$00

OPORTUNIDADE ÚNICA
ENTREGAS IMEDIATAS

Quarto casal, moderno, cor pinho ..... 27 900$00


Estante moderna, cor pinho, c/ cristaleira ..... 27 900$00
Mesa crom.º redonda — v/ cor ..... 8 000$00
Mesa crom.º oval ou rect. — v/ cor ..... 9 000$00
Cadeira crom.º veludo ou napa ..... 3 500$00

FÁBRICA PORTO — Salões de vendas
LARGO DA GRAÇA 28 — 1100 LISBOA — TEL 861965 874007 873360
RUA DO ALGARVE, 4, 4-A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL 2241178
RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS, 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — BARREIRO — TEL. 207 28 01
HORÁRIO: Aberto todos os dias das 9 às 20 horas, inclusive aos sábados
NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Espaço de aventura

O pessoal parece que anda a ficar sedentário e a perder o gosto pela aventura, e prova disso é o reduzido espaço que hoje lhe dedicamos. Como é isso? É verdade que estamos em tempo de aulas, mas sempre há-de sobrar um bocadinho — sobrar para o computador *e não* para os estudos — para dar gosto à inteligência e imaginação. Acabe a preguiça e venham as *dicas* e mapas.

Hoje, precisamente, temos *dicas* e mapas e começamos pelas que enviou *André Lopes Galvão*, de 13 anos, de Lisboa, sobre *Drácula*, enquanto o mapa para a terceira parte deste jogo e algumas dúvidas vieram de *Rui Pedro Martins Lourenço*, de Vale Milhaços, Almada.

Diz o *André:* na segunda parte, para saírem da carruagem, façam LOOK AROUND, LOOK INTO HER FACE, LOOK INTO HER EYES, CLOSE EYES, WEAR CRUCIFIX, esperem até a carruagem parar e escrevam BOARD THE OTHER COACH.

Quanto às dúvidas de *Rui Pedro*, são as seguintes: na II parte, como se abre a porta do castelo? Isto, porque, segundo ele, seguiu as *dicas* dadas em 2 de Outubro por *Carlos Limpo* — REMOVE CROSS, LIFHT SEAT, INSERT CROSS e OPEN DOOR — mas a porta está fechada à chave e ele não a possui. Como é?

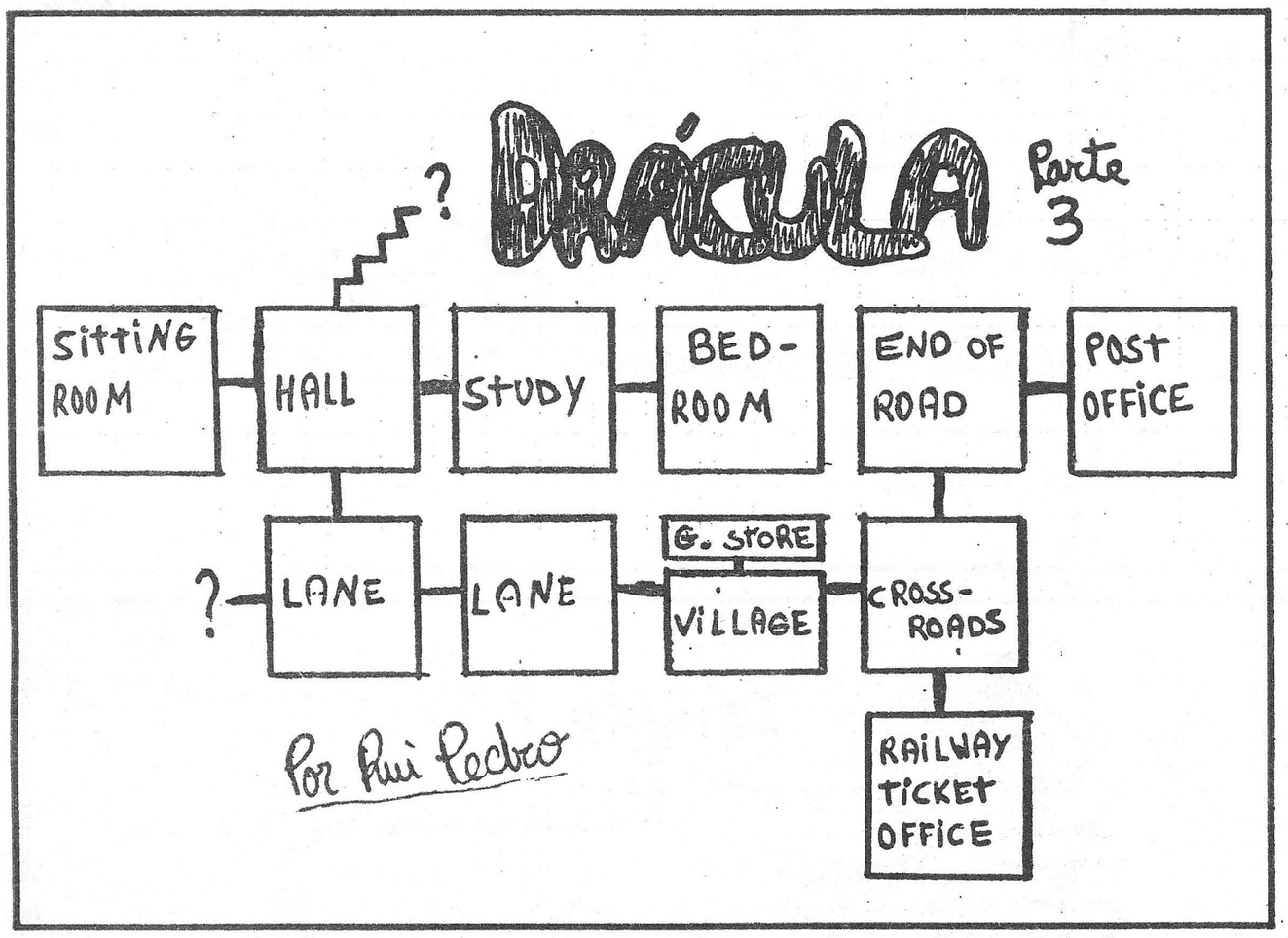
No referente ao mapa da III Parte, marcou dois pontos de interrogação, porque, ao tentar ir para esses sítios, aparece I DON'T WISH AT THE MOMENT e não sabe como prosseguir.

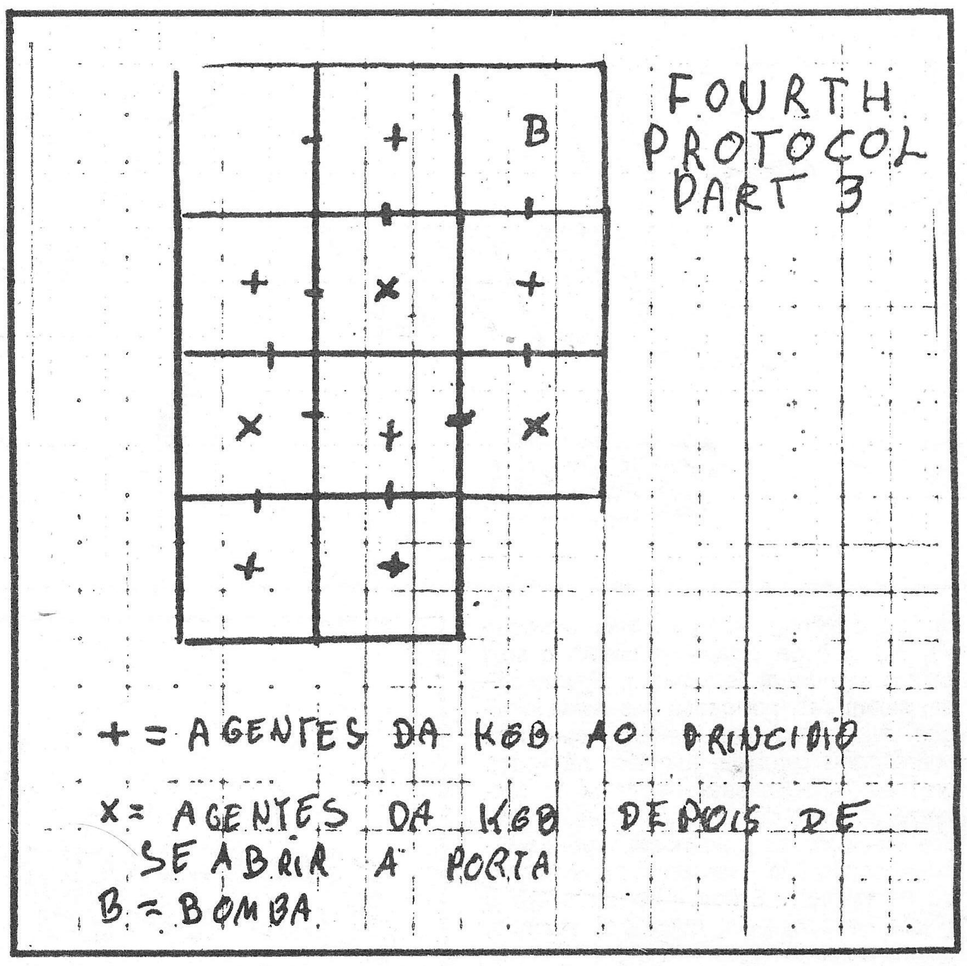
The Fourth Protocol

Algumas *dicas* para a III Parte de *The Fourth Protocol* vinham também na carta de *André*, acompanhadas do respectivo mapa, e aqui vão elas:

O armazém a ser atacado é TIPTREE. Nas armas, escolher uma *Wingmaster* para a personagem *Valentine* e pistolas e granadas para os restantes (a *Wingmaster* serve para rebentar com portas, acrescentámos nós). Para atirar as granadas, façam PULL PIN, THROW GRENADE e a direcção da sala para onde a querem atirar. Todos os homens devem começar na sala E e, para abrir a porta da sala onde está a bomba, temos de eliminar os 6 primeiros agentes do KGB, depois ir com *Valentine* à referida sala e escrever FIRE AT DOOR, sendo necessário, a seguir, eliminar mais três agentes. Vai-se, então, para a sala da bomba, e aqui começam os problemas do *André* — ele não consegue descobrir o código para desactivar a bomba e pede ajuda para isso

Hoje, ficamos por aqui, e esperamos para a semana ter mais cartas para manter a secção no estilo que lhe é próprio. Venham respostas às ajudas e outras *dicas* (e também mapas, se os tiverem), porque há muita gente à espera.





Linha a linha...

A secção é hoje variada em rotinas, se bem que três leitores apenas dêem o seu contributo. Comecemos pelo que mandou *Pedro Miguel Zeferino*, de 14 anos, de Alcobaça:

```
 1 REM Palhaço
 5 BORDER Ø : PAPER 1 : INK 2:
   FLASH 1 : BRIGHT 1
 1Ø PLOT 11Ø, 5Ø
 2Ø DRAW 7Ø, 7Ø, 99999
 25 INK 6
 3Ø PLOT 95, 115
 4Ø DRAW 1Ø, 1Ø, 99999
 5Ø PLOT 145, 115
 6Ø DRAW 1Ø, 1Ø, 99999
 7Ø PLOT 147, 121
 75 INK 5
 8Ø DRAW 2, 2, 99999
 9Ø PLOT 97, 121
1ØØ DRAW 2, 2, 99999
11Ø PLOT 123, 9Ø
12Ø DRAW 7, 7, 99999
13Ø PLOT 123, 9Ø
14Ø DRAW 6, 6, 99999
15Ø PLOT 123, 9Ø
16Ø DRAW 5, 5, 99999
17Ø PLOT 123, 9Ø
18Ø DRAW 4, 4, 99999
19Ø PLOT 123, 9Ø
2ØØ DRAW 3, 3, 99999
21Ø PLOT 123, 9Ø
22Ø DRAW 2, 2, 999
225 PLOT 1Ø, 65
23Ø DRAW 5Ø, Ø
24Ø PLOT 1Ø, 65
25Ø DRAW 15,15
26Ø DRAW 5, 5
27Ø DRAW 2Ø, – 1Ø
28Ø DRAW 3Ø, Ø
29Ø DRAW 2Ø, 1Ø
3ØØ DRAW 5, – 5
31Ø DRAW 15, – 15
32Ø PLOT 11Ø, 7Ø
33Ø DRAW 3Ø, Ø
34Ø BORDER (RND * 7)
35Ø FLASH 1
4ØØ GO TO 35Ø
```

★

Luís Filipe Zeferino, decerto irmão de *Pedro*, enviou produção bastante variada:

```
 1Ø PRINT AT 1Ø, 15; 1 + INT (RND * 1Ø)
 2Ø IF INKEY $ = "1" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Lavrador»
 3Ø IF INKEY $ = "2" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Pescador»
 4Ø IF INKEY $ = "3" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Médico»
 5Ø IF INKEY $ = "4" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Deputado»
 6Ø IF INKEY $ = "5" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Cirurgião»
 7Ø IF INKEY $ = "6" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Engenheiro»
 8Ø IF INKEY $ = "7" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Comerciante»
 9Ø IF INKEY $ = "8" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Criador de gado»
1ØØ IF INKEY $ = "9" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Pedreiro»
11Ø IF INKEY $= "Ø" THEN CLS : PRINT
    AT 14, 12; «Desempregado»
12Ø PRINT AT 1Ø, 2; «Prima "M"
    para outro número»
13Ø IF INKEY $ = "M" THEN CLS : GO
    TO 1Ø
5ØØ GO TO 12Ø
```

NOTA: Quando se pede para premir 1Ø deve-se premir Ø

★

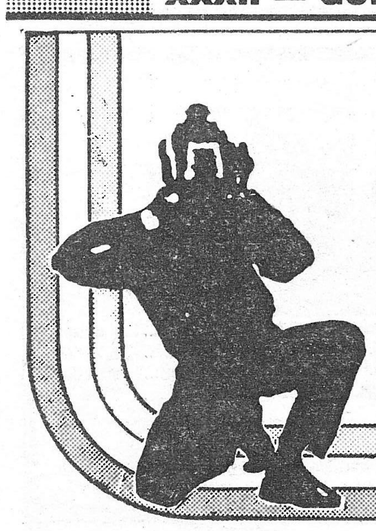
```
 1 REM Números primos ou compostos
 1Ø BORDER 2 : PAPER 1 : INK Ø
 2Ø PRINT *** primo ou composto ***
 3Ø INPUT; FLASH 1; «número?», X:
    BEEP 1/5, 2 : BEEP 1/5, 1Ø : BEEP
    1/6, 18 : BEEP 1/5, 9 : BEEP 1/5, 3
 4Ø IF X = 2 OR X = 3 THEN PRINT AT
    1Ø, 1Ø; «número primo» : GO TO 13Ø
 5Ø IF X = 1 THEN PRINT AT 1Ø, 16;
    «nem primo nem composto» : BEEP
    1/5, Ø:BEEP 1/5, 6 : BEEP 1/5, 12:
    BEEP 1/8, 3 : BEEP 1/5, 7 : BEEP
    1/5, 13 : BEEP 1/5, 1
 6Ø FOR A = 2 TO INT (X/2)
 7Ø FOR B = 2 TO INT (X/2)
 8Ø IF X = A * B THEN/PRINT AT 1Ø,
    12 «número composto» : GO TO 14Ø
 9Ø IF X = A * B THEN PRINT AT 1Ø, 15;
    FLASH 1; «aguarde»
1ØØ NEXT B
11Ø NEXT A
12Ø PRINT AT 1Ø, 12; «número primo»:
    GO TO 13Ø
13Ø BEEP. 2, 13 : BEEP. 1, 16 : STOP
14Ø BEEP. 2, 2Ø : BEEP. 2, 13 : BEEP. 1,
    2Ø : STOP
```

★

```
 1 REM Programa de música
 5 PRINT AT 1Ø, 7; «prima os números
   até 8 para tocar»
 1Ø IF INKEY $ = "1" THEN CLS : BEEP
    1/5, Ø : BORDER Ø : INK 7 : PRINT
    AT 1Ø, 15; «dó»
 2Ø IF INKEY $ = "2" THEN CLS : BEEP
    1/5, 2 : BORDER 1 : INK Ø:
    PRINT AT 1Ø, 15; «ré»
 3Ø IF INKEY $ = "3" THEN CLS : BEEP
    1/5, 4 : BORDER 2 : INK Ø : PRINT AT
    1Ø, 15; «mi»
 4Ø IF INKEY $ = "4" THEN CLS : BEEP
    1/5, 6 : BORDER 3 : INK Ø:
    PRINT AT 1Ø, 15; «fá»
 5Ø IF INKEY $ = "5" THEN CLS : BEEP 1/5,
    8 : BORDER 4 : INK Ø : PRINT
    AT 1Ø, 15; «sol»
 6Ø IF INKEY $ = "6" THEN CLS : BEEP 1/5,
    1Ø : BORDER 5 : INK Ø:
    PRINT AT 1Ø, 15; «lá»
 7Ø IF INKEY $ = "7" THEN CLS : BEEP 1/5,
    12 : BORDER 6 : INK Ø:
    PRINT AT 1Ø, 15; «si»
 8Ø IF INKEY $ = "8" THEN CLS : BEEP 1/5,
    14 : BORDER 7 : INK Ø:
    PRINT AT 1Ø, 15; «do»
1ØØ GO TO 1Ø
```

NOTA: Para impressora acrescentar a linha 85 IF INKEY $ = "Ø" THEN COPY

XXXII — GUIA TV/«A CAPITAL»



O PHOTOGRAPHO
JORGE SECO
REVELE O SEU ROLO EM 23 MINUTOS
E RECEBA 1 ROLO **GRÁTIS**

COMPRE A SUA MÁQUINA FOTOGRÁFICA E DIGA-NOS COMO QUER PAGAR

LOJA 1 — PÓVOA DE SANTO ADRIÃO — ☎ 987 25 93 2675 ODIVELAS
LOJA 2 — CENTRO COMERCIAL KAUÉ — ☎ 982 62 45 2675 ODIVELAS
LOJA 3 — CENTRO COMERCIAL OCEANO — ☎ 982 61 45 2675 ODIVELAS